Nr. 44
29.10.98
FF 13,00 • FL 3,85 • LIRE 3500 • PTAS 325 • LFRS 75 • FT 450
E 19002 C
4 398550 003203 44
sFr. 3.40 S 25,– DM 3,20

Walt Disneys

MICKY MAUS

MAGAZIN

GRUSEL-PROJEKTOR

Wirft unheimliche Gruselbilder an die Wand!

Jubiläums-Sammlung:

Comics im Mini-Format!

Rubbel SPASS

Das Riesen-Gewinnspiel mit super Preisen!

10 Flugreisen
für je 3 Personen nach
Disneyland Paris

Und viele weitere tolle Gewinne!

Happy Birthday MICKY

Zum Geburtstag gibt's alles Gute:

Micky Maus Jubiläumsband - auf über 250 Seiten die besten Comics von Micky. Mit Goldpräge-Glitzertitel. Ab 27.10.98 im Handel!

Micky Maus präsentiert - der tolle 100-Seiten-Spaß! Ab 27.10.98 im Handel!

Lustiges Taschenbuch - mit edlem Glitzertitel, lustigem Geburtstags-Comic und Extraseiten. Ab 13.10.98 im Handel!

ACHTUNG!

Große Geburtstags-Sonderaktion!

bei real,- riesig einkaufen und allkauf

sowie im Pressefach- und Bahnhofsbuchhandel.

InHaLt

COMICS

DONALD DUCK 4
Der Graue Greifer

Ein gefährlicher Schurke hat es auf den Glückszehner abgesehen.

GOOFY 22
Besuch von der Wega

DAGOBERT DUCK 38
Der Geist des Golfes

MICKY MAUS 54
Insel der Vergangenheit
Teil 3

Micky und Goofy werden von Steinzeitmenschen gejagt.

EXTRA

36 Grusel-Proiektor

Der Grusel-Spaß zu Halloween!

20 Witze, Tipps und Tricks

STREICH DER WOCHE

34 Unheimliche Geister-Party

52 Rätselkiste

65 Signal für Geister

68 ZAPP

70 Lachparade

Sammlung:
Jubiläums-Sammlung
Magazin Nr. 3

56

46 Gewinnspiel: Rubbel SPASS
Das 6-Wochen-Super-Gewinnspiel

scan + edit: tommy5772

WALT DISNEY'S
DONALD DUCK

Der Graue Greifer

Wann wird Bertel endlich einsehen, dass er kein Geld spart, wenn er seinen dämlichen Neffen für sich malochen lässt? Was der anpackt, geht doch 100 Pro schief.

Ist nicht unser Bier. Auf jetzt, Jungs, lassen wir's knacken!

ARBEIT VERBOTEN

176-761

D 97296

Und so…

Die Safetür klemmt? Davon weiß ich gar nichts. Aber bitte, oben im 1. Stock!

Die Firma dankt.

SCHLÜSS DIENST

Ob Bertel die Diamanten-sammlung wirklich in seinem Stadthaussafe lagert?

Werden wir gleich wissen. Los, hol das **Wummerit** raus, unser neues Spezial-Dynamit… zum Aufsperren, harhar!

SCHLÜSSEL-DIENST

Die Pfoten hoch!

Hä?

Los, rein da! Herr Duck möchte euch bestimmt kennen lernen.

SCHLÜSS DIENST

D-der kennt uns längst.

Paul Halas/Jack Sutter (Story), **Nunez** (Zeichnung)

Die drei Spaßvögel wollten gerade Ihren Safe sprengen, Herr Duck. Kann ich kurz die Zentrale anrufen?

Du liebe Zeit! Ja, telefonieren Sie, schnell!

Obwohl, ich hab mir's anders überlegt. Nimm die Patschhändchen hoch, alter Knabe!

Schluck!

Ihr drei fesselt ihn und dann fesselt ihr euch gegenseitig. Na los, Tempo, Tempo!

Grr... wer sind Sie?

Des Rätsels Lösung...

D-der Graue Greifer!

Genau der, haha!

Ich bin gekommen, um Ihren **Glückszehner** meiner Souvenirsammlung einzuverleiben... Sie gestatten?

W-was... **neiiiin!**

Hahaha, seht euch den Bertel an! Ist total weggetreten wegen seinem Zehner.

Und eure Sträflingsnummern fehlen auch noch in meiner Sammlung.

RATSCH!

Mir reicht's jetzt! Ohne Gefahrenzulage setze ich keinen Fuß mehr auf dieses Ge...

Was... aha, ein Überfall! Keine Angst, Onkel Dagobert, ich bin da!

Na, dann wird's aber gefährlich.

Allerdings nicht für mich!

Upsa!

Jaaaul! Meine Hand…

Sie hauen ja schwer auf den Putz.

TSCHONK!

So, Bürsch-chen, jetzt…

Arrrks!

RUMMS!

Nicht viel später…

Wo ist er hin? Und was ist mit Onkel Dagobert?

Der Verlust seines Glücks-zehners hat ihn in eine Art Schockzustand versetzt.

Und der Graue Greifer ist auf und davon… mit unseren Knastnummern.

Der Graue Greifer? Wer soll das sein?

Das weiß niemand so genau… aber er dreht die wildesten Dinger.

Immerhin wissen wir, dass er in den nächsten Tagen mit einer dick verbundenen Faust herumlaufen wird.

Hm, er scheint einen Siegelring getragen zu haben. Wenn ich einen Abdruck davon hätte…

Einen Abdruck brauchen Sie? Null Problem für uns, so was ist schließlich unser Job.

Da, sehen Sie… es ist das Familienwappen derer von Rabstein. Ihr letzter Spross ist Baron Rudhart von Rabstein.

Kenn ich aus der Zeitung. Millionenschwerer Nichtstuer… lebt auf Schloss Neurabstein.

SCHLÜSSEL-DIENST

SCHLÜSSEL-DIENST

Ach! Einer, der's nicht nötig hat!

Nötig oder nicht, jedenfalls muss ich jetzt hinterher und den Glückszehner zurückholen, damit Onkel Dagobert wieder zu sich kommt.

Dürfen wir mit? Panzerknacker ohne Knastnummern sind wie… wie Pflaumen ohne Kern, wie…

Ja, ja, schon gut. Aber nur unter der Bedingung, dass ihr mir nicht in die Quere kommt.

Einiges später…

Donald ist weggeratzt, wir können reden. Also, wie stellen wir's an?

Wie stellen wir was an?

Ja… was meinst du? Auch ratzen?

RABGAUBAHN

RABGAUBAHN

Quatsch! Ich meine, Donald loswerden, um den Baron ungestört ausnehmen zu können.

Ach so! Wie wär's denn…

…damit?

NOTBREMSE

QUIIIUIETSCH!

Gleich darauf…

Wer war das? Wer von Ihnen hat eben die Notbremse gezogen?

Der war's!

Grr… der wird gleich munter.

Stellt sich einfach schlafend, der Schlingel.

•RABGAU BAHN•

Aaau! Was soll das? Ich hab doch nichts getan!

Ach, dann haben die drei Herren wohl gelogen?

Pff, lächerlich! So was tun nur böse Buben mit Nummern auf der Brust.

So, jetzt können wir in aller Seelenruhe zum Schloss Neurabstein orgeln…

…und uns die Souvenirsammlung des Grauen Greifers greifen…

Weit zurück…

Was verlasse ich mich auch auf das Ehrenwort dieser Erzhalunken…

Na endlich, der Rabsee! Und das verträumte Städtchen dort wird wohl Rabgau sein.

Schloss Neurabstein liegt in den Bergen dahinten, also muss man mit der Fähre von Rabgau zum anderen Ufer übersetzen.

Eine Seilbahn, wie günstig. Wenn ich…

…die packe… geschafft!

Bleibt nur zu hoffen, dass der Zug nicht allzu viel schneller ist.

Ist er aber…

RABBGAU

Sieh an, die Herren Panzerknacker! Die haben's wohl auf mich abgesehen.

Na, dann wollen wir ihnen mal eine zweite Lektion erteilen.

Noch lieber würd ich's allerdings dem Leichtmatrosen heimzahlen, dem ich die Prellung verdanke.

FREDI'S FÄHRE

Auf ein Wort, guter Mann…

Ich bin ganz Ohr.

Untertänigsten Dank, Herr Baron… immer zu Diensten!

Ich habe zu danken, Fredi.

Jetzt schnell noch das passende Kostüm angelegt…

Nur wenig später…

Ahoi und willkommen an Bord!

Ahoi!

Bedaure, das Boot ist voll.

Voll? Mit den drei Hanseln?

Ja, weil ich nur über drei Schwimmwesten verfüge.

Aber der Kollege da drüben hat sicher mehr, gehen Sie doch zu ihm!

Guter Platz da vorne, wie? Genießen Sie in aller Ruhe die Aussicht, bei mir sind Sie in den besten Händen.

Freut uns!

Mich auch. Weil ich mich in aller Ruhe abseilen kann, während diese Dumpfbacken stur gradeaus glotzen.

Am Ufer…

Ich komme zu spät, keuch… sie haben schon abgelegt!

FREDIS FAHRE

Da vorne ist noch eine Fähre, nur ohne Fährmann. Aber das ist kein Problem…

ZUM RABENWIRT

STÜBERL

Wir sollen warten, bis Sie Ihr Bier ausgetrunken haben?

Ihr Bayern habt Nerven!

Hö, hoit!

FREDLS FÄHRE

Der haut mit meim Boot ab! So hamma fei net gwett', du Schlawiner, du schlitzohriger!

FREDLS FÄHRE

Auf dem See…

Liegt ganz schön tief im Wasser, der Kahn, finde ich.

Vorhin lag er noch höher.

Hä? Wie soll das gehen?

Na ja, dafür gibt's eigentlich nur eine Erklärung… wir sinken!

Teufel auch… wir tun's tatsächlich!

Und was jetzt?

Wo steckt der Fährmann?

Sinken Sie wohl, meine Herren. Das mit den Schwimmwesten an Bord war übrigens nur ein Scherz.

Wir schaffen's nie, ans Ufer zu schwimmen.

Blitzmerker! Wir können ja gar nicht schwimmen.

He, nicht verzagen, Leute! Da kommt noch eine Fähre!

Bei unserem Glück ist die total ausgebucht und hat garantiert keinen Platz mehr für uns.

Nein…

Eigentlich sollte ich euch paddeln lassen für die krumme Tour vorhin.

B-bitte nicht… **spotz, blubb!**

Tut uns echt Leid, **japs!** Soll nicht mehr vorkommen.

Ja, ehrlich! Wir sitzen doch im selben Boot, **hust, keuch!**

Aber nicht mehr lange! Sobald wir anlegen, trennen sich unsere Wege, dass das klar ist!

So, da wären wir. Ab jetzt bleibt ihr mir vom Leib, kapiert?

Kapiert!

Jedoch...

Ihr seid ja immer noch da! Verschwindet!

Geht schlecht... wir haben nämlich zufällig denselben Weg.

Mpff! Lege ich eben einen Zahn zu, dann können sie nicht mehr mithalten.

Na also, hehe! Bei dem Tempo ist ihnen wohl die Puste ausgegangen.

Halt! Bleiben Sie, wo Sie sind!

POLIZEI

Des is er, der Haderlump, der wo mir mei Boot gstohln hat!

Oje!

Bald darauf...

So eine Pleite! Jetzt haben die Panzerknacker freie Bahn und Onkel Dagoberts Glückszehner ist für alle Zeiten verloren.

Da ist Besuch für Sie.

Für mich?

O ärmster Cousin Donald! Was hat man dir nur angetan?

Mir kommen die Tränen vor lauter Mitleid.

Hier, trink das! Ein heißer Tee wird dir neuen Mut einflößen.

Möchte der nette Herr Aufseher vielleicht auch ein Tässchen?

Er will – jedoch…

M-m-mir ist so… **ächz!**

Gut gemacht!

Eine Hand wäscht die andere, ist doch klar. Du hast uns vorhin ja auch geholfen.

Außerdem wissen wir, wie mies man sich in so einer Zelle fühlt.

End-lich…

Mit links. Wir sind ja schließlich vom Fach.

Drum haben wir auch immer das nötige Handwerks-zeug dabei.

Das ist Schloss Neurabstein? Hm… wie sollen wir über die Zugbrücke kommen, ohne dass der Baron uns bemerkt?

Ach was, Zugbrücke… wir nehmen die Fassade, da kommen wir spielend hoch.

I-ihr wollt da hinauf-klettern?

Klar. Und dich können wir ja am Seil hochziehen.

Bald…

Pst, da drinnen ist jemand! Wir klettern lieber noch ein Stockwerk höher.

Sieh an, Rabstein gönnt sich ein Nickerchen. Wenn das mal kein böses Erwachen gibt.

CHRK!

So, gleich sind wir drüber weg… leise.

KRÄÄH!

KRÄÄH!

Raah! Wo kommen denn plötzlich die Raben her… **au!**

ZA-KLIRR!

W-was soll der Lärm?

Willkommen, die Herren! Nun wissen Sie ja, warum dieser Berg Rabstein heißt.

Ja, weil Sie wie ein Rabe klauen, darum.

Obwohl Sie steinreich sind!

Klauen? Nicht doch… **ich sammle.** Mir geht es nicht um Geld, sondern um den gefühlsmäßigen Wert, den ein Stück für seinen Besitzer hat.

Aber überzeugen Sie sich selbst von der Einzigartigkeit meiner Sammlung.

Bitte nach Ihnen!

Die Tresortür ist übrigens aus dreifach gehärtetem Titanstahl. Sie als Spezialisten wissen sicher, was das bedeutet.

RUMMS!

I-ich glaub, mich rammt ein Rabe!

Herz, was willst du mehr?

Hier wieder herauskommen! Habt ihr nicht gemerkt, dass er die Titanstahltür hinter uns verriegelt hat?

Wen kümmert's? Wir haben doch unser Wummerit dabei.

Wummer was?

Kurz darauf…

Los, alle Mann in Deckung!

KA-WUMM!

BWONK!

Passt auf, der Baron kann uns hinter jeder Ecke auflauern.

Kaum.

Das Einzige, was uns am Grauen Greifer noch gefährlich werden könnte, sind seine Greiferchen.

Alsdann, ihr nehmt euch jetzt eure Nummern und den Rest soll die Polizei abholen.

Und keine krummen Dinger, bis Onkel Dagobert den Glückszehner wiederhat.

Hrmpf... na gut, so war's abgemacht.

Dann...

Sehen Sie? Kaum schwenkt man den Glückszehner vor seiner Nase, regen sich seine Lebensgeister wieder.

W-was ist passiert?

So gut wie nichts, Onkelchen. Hier hast du deinen Glückszehner zurück.

Zurück? D-du meinst... Himmel hilf! Sag schon, was war los?

Man erzählt also…

Willst du damit sagen, dass diese Halunken dir geholfen haben?

Das haben sie.

Hm… da wäre wohl eine Belohnung fällig.

Au ja! Du könntest uns netterweise den Tresor aufmachen.

Da waren wir vorhin nämlich stehen geblieben.

Hoch die Flossen!

Danke.

Aber gern.

ALARM

Mist, die Alarmanlage!

WIUWIUWIII!

Los, ab durch den neuen Notausgang!

Was habe ich gesagt? Brandgefährlich, das Gerüst! Hoffentlich siehst du jetzt ein, dass das eine Gefahrenzulage wert ist.

Uaaaaaah!

ENDE

NEU

ZWEI...

1998
8417
LEGO TECHNIC
Rennbike
mit 2-Zylinder
V-Motorkonstruktion,
Monoschwinge,
Federung und neuer
Rennbereifung.
Ab 9 Jahren

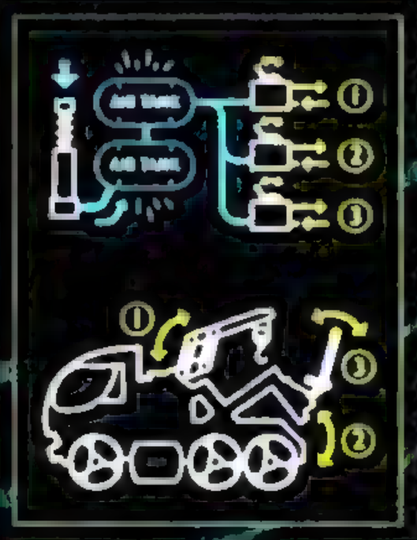
VIER...

1998
8428
LEGO TECHNIC Prototyp
mit transparenter 6-Zylinder
Motorkonstruktion sowie
gefederter und höhenver-
stellbarer Hinterachse.
Ab 10 Jahren

Enthält eine CD-ROM mit Bau-
anleitungen, Testlabor und jeder
Menge Fun auf der Rennstrecke

ODER SECHS RÄDER?

1998
8462
LEGO TECHNIC
Abschleppiruck
im Design 2000 mit
Luftianks für mehr
Power zum pneuma-
tischen Betreiben des
Teleskoparmes und
der Hebevorrichtung.
Ab 11 Jahren



© 1998 LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 721 340781

LEGO Technic

http://www.LEGO.de

Witze, Tipps und Tricks

Scherz-Keks!

Doppelkeks mit Schokofüllung trennen!

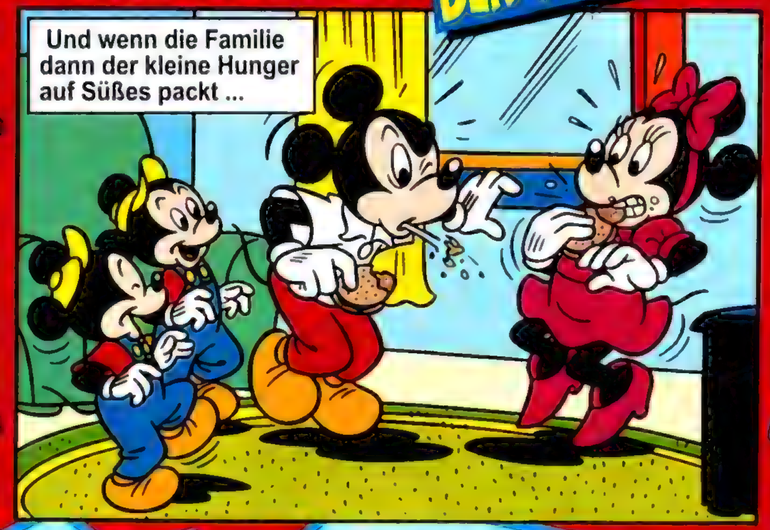
Entweder vorsichtig mit dem Messer ...

... oder durch ganz langsames Drehen!

Je weicher die Schokofüllung ist, umso besser geht's.

Füllung salzen, pfeffern oder sonst wie würzen! Besonders fesch: Ein dünnes Scheibchen Salami auflegen. Die beiden Keks-hälften wieder zusammendrücken.

Streich der Woche



„Herr Ober, der Apfelkuchen ist völlig ungenießbar!"

„Entschuldigen Sie, bitte! Wir haben schon Apfelkuchen gebacken, da waren Sie noch gar nicht auf der Welt!"

„Und warum servieren Sie den erst heute?"

Oberwitz Nummer 61

Experimente mit Dusentrieb

Strohhalm mit Eiszapfen

Verschließe ein paar Strohhalme an einem Ende mit Knetmasse. Fülle sie mit Wasser und verpfropfe auch das andere Ende mit Knete!

Leg die Halme über Nacht ins Tiefkühlfach!

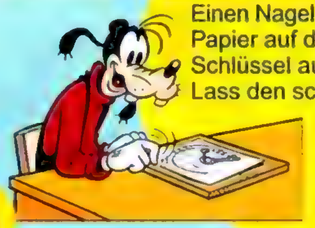
Am nächsten Morgen sind Eiszapfen aus den Strohhalmen gewachsen!

Was ist hier los? Gefrorenes Wasser, also Eis, braucht mehr Platz als flüssiges Wasser! Deshalb drängt das Eis aus dem Strohhalm heraus!

Tolle Sachen selber machen

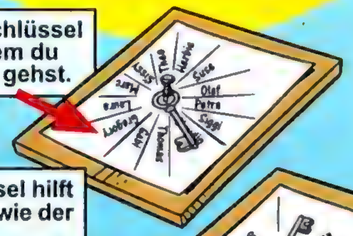
Der schlaue Schlüssel

Der schlaue Schlüssel hilft dir bei Entscheidungen!

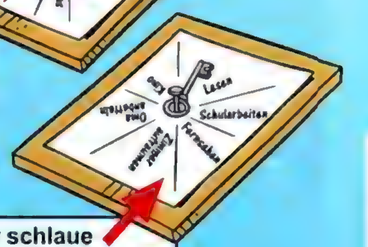


Einen Nagel in ein Brett schlagen, ein Blatt Papier auf den Nagel spießen und einen Schlüssel auf den Nagel stecken. Lass den schlauen Schlüssel kreiseln! Er hilft dir bei wichtigen Entscheidungen – je nachdem, was auf dem Papier steht!

Der schlaue Schlüssel sagt dir, mit wem du heute ins Kino gehst.



Der schlaue Schlüssel hilft dir zu entscheiden, wie der Kuchen schmeckt.



Der schlaue Schlüssel hilft dir bei der Freizeitgestaltung!

Und dann ...
... war da noch der Vampir, der unter die Vegetarier gegangen war! Er aß nur noch Blutorangen!

Irre Viecher!

„Cowboy" mit acht Beinen!

Lassospinnen spinnen keine Netze, sondern nur einen einzigen Faden von gut einem halben Meter Länge. Der Witz an dem Ding: Er ist am unteren Ende klebrig! Die Spinne schwingt ihr „Klebelasso" auf kleine Beutetiere zu, die bleiben dran kleben und der Rest ist Schmatzen!

Echt irre!

Irre Typen!

Zum Boxen geboren

1943 schlug ein anderthalbjähriger Junge seiner Mutter aus Versehen einen Zahn aus – mit einem linken Haken! Manche haben's halt im Blut: Der Junge hieß Cassius Clay, 20 Jahre später war er Boxweltmeister aller Klassen!

Da wird der Hund in der Pfanne verrückt!

In einer Anzeige wird ein Mitarbeiter gesucht, der am Computer fit ist und Fremdsprachen spricht. Der erste Bewerber ist ein Hund!
Er tippt 120 Wörter in der Minute und kennt sich am Computer nicht nur bestens aus, sondern hat mehrere Computer-Handbücher selbst verfasst!

Der Chef ist baff. „Und", fragt er, „wie steht's mit den Fremd-sprachen?" Sagt der Hund: „Miau!"

„Mein Hund hat den ersten Preis bei der Katzenaus-stellung geholt!"
„Wie das?" - „Er hat sie einfach am Genick geschnappt!"

„In der nächsten Folge von ‚Kommissar Rex' habe ich eine tolle Rolle!" - „Sagen Sie bloß!" - „Ich werde gebissen!"

Ein kleiner Reinleger

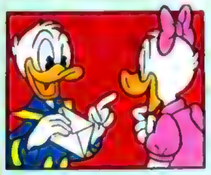
Aus der Unterwelt!

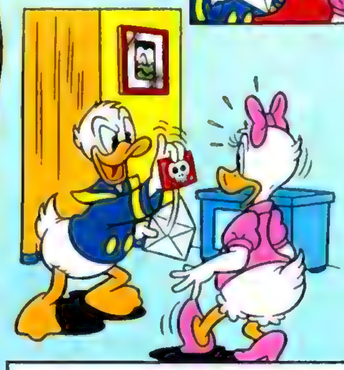
Mal dir einen Totenkopf, etwa so:

Stecke den Totenkopf in einen Umschlag. Zeige den verschlossenen Umschlag vor und behaupte: **„Da steckt das Bild einer berühmten Person aus der Vergangenheit drin!"**

Jemand soll so eine Person nennen. Beispiel: Karl der Große!

„So ein Zufall!", staunst du. **„Genau von Karl dem Großen habe ich ein Bild in diesem Umschlag!"**





Keiner glaubt dir, klar! Bis du den Umschlag öffnest und den Totenkopf herausziehst. **„Bitte sehr!"**, sagst du. **„Karl der Große, wie er heute aussieht!"**

Fun-Foto der Woche

Foto: Schellhammer

EV-MM 4498/1

Walt Disneys

GOOFY

Besuch von der Wega

Wochenlang hat ganz Entenhausen dem Start der ersten unbemannten Rakete zum Planeten **Wega** entgegengefiebert…

Vier… drei… zwei… eins…

D 97413

…Start!

IN!

KAROMMS!

…haben wir soeben durch einen unglücklichen Unfall den Kontakt zur Rakete verloren…

Oje!

Aus der Traum vom Flug zu anderen Welten.

Und dafür hat die G.E.F.A.S.E.L.* nun so einen Aufwand betrieben.

Stefan Petrucha (Story), **Rodriques** (Zeichnung)

*Gesellschaft Entenhausener Forscher auf Spurensuche extraterrestrischer Lebensformen.

Gerade zwei Sekunden im All und… rumms! Dabei hatte ich mich schon auf die Bilder von der Wega gefreut. Die Rakete…

…hatte extra eine kleine Kamera dabei.

Damit hätte man dann echte Weganer sehen können.

BIEP!

DING!

PLING!

Was piept denn da so?

BIEP!

Na, da schau her…

BIEP!

PLING!

Wohl irgend so ein neues Spielzeug.

001

105°

ZIEL ·ERFASST·

PLING!

Das gehört sicher den Nachbarskindern. Ich werd sie gleich mal fragen.

VERFOLGUNGSMODUS ·AN·

WRRR!

Bestimmt suchen sie's schon und sind ganz verzweifelt, dass sie's nirgends finden können.

Hm, komisch! Ich fühl mich irgendwie beobachtet...

Nur von wem?

WUSCH!

Da ist keiner!

SURR!

Aha, **du** bist das also!

Und du glaubst, ich lasse mich von dir verfolgen? Ha, Pustekuchen!

11001100

BOCK!

Oje, das kommt davon.

PARRA!

Andernorts, in der Zentrale der G.E.F.A.S.E.L., erlebt man in dem Moment eine Überraschung…

Ein Wunder, meine Herren… die Sonde sendet wieder.

Die ersten Bilder von der Wega! Wir haben es geschafft!

Ein Glück, es ist nichts kaputt… na, so was, da ist ja eine Kamera dran! Huhu, hallo!

W-was ist denn das für ein Lebewesen?

Ein Weganer! Schnell, lassen Sie uns die Fotos an die Presse schicken!

Und die ist wie immer blitzschnell…

BIBERBACHER BÖRSENBLATT

AUSSERIRDISCHER ENTDECKT – AKTIEN STEIGEN!

ENTENHAUSENER KURIER

FREMDE INTELLIGENZ AUF DER WEGA?

…zeigen die Bilder der Sonde, dass die Weganer Schlappohren und schütteren Bartwuchs haben…

MANN & MODE

VEGANISCHE ELEGANZ

Was denn? Ich soll eine „fremde Intelligenz" sein?

Und dann erst diese Bilder... ach so, dann bist du also die Wegasonde.

Und so...

G.E.F.A.S.E.L.

Guten Tag. Ich habe hier...

Autsch!

He! Nicht so grob!

Äh... hallo! Ich glaube, das gehört Ihnen.

D-der Weganer!

Freut uns, Sie kennen zu lernen.

Danke, ich find's hier auch ganz nett.

Organisieren Sie für morgen eine Pressekonferenz und bringen Sie ihn solange in einem Hotel unter.

Gut.

Barbie

Komm in Barbies Pferdewelt!

Barbies Pferd Beauty und Shellys Ponys Sweety und Baby können laufen, lieb schmusen und küssen. Und in ihrem Reitstall fühlen sie sich richtig wohl! Ein Zaun umgibt das Gehege, Türen lassen sich öffnen, und alles für die Pferdepflege ist schon da.

Spiel was Du magst. Mit Barbie.

Barbies Pferd Beauty

und Shellys Ponys

küssen und schmusen.

Sie traben in den Stall,

wo Barbie sie verwöhnt.

Barbies Pferdewelt

Und wieder geht alles äußerst rasch…

Sehr aufmerksam, dass Sie mir so ein schönes Hotelzimmer spendieren, aber Ihre Wegasonde…

Kein Problem, behalten Sie die als Andenken. Wir brauchen sie ja jetzt nicht mehr.

Und Sie sorgen mir dafür, dass er bis zur Pressekonferenz auf dem Zimmer bleibt.

411

Jawohl!

Sag mal, was hältst du denn von dem Typ?

Mich schaudert's da irgendwie…

Mich auch… halt, hier dürfen Sie nicht rein!

Urgks!

PSSSCH!

 Umpf!

Ruhe bitte! Wie soll ich bei dem Rabatz denn mein Mittagsschläfchen halten?

411

PSSSCH!

Japs!

Schnell wird Goofy aus dem Hotel gebracht und...

QUIIIETSCH

6969

Stöhn! Wer... wer sind Sie?

Und was wollen Sie... huch!

Und warum überkleben Sie jetzt die Sonde?

Wollt ihr mich etwa ohne Zeugen ausrauben? Na gut, dann probiert's mal...

Aber... **du dickes Ei!**

Gestatten? Sprtz und Sprtze vom Planeten **Sirius.**

Und du bist **nicht** von der Wega, oder?

Woher denn? Ich bin hier geboren… hier in Entenhausen.
In der Zeitung stand das aber ganz anders.
Ist mir auch ein Rätsel. Aber vielleicht überzeugt Sie das?
Hm, ein Ausweis von der Erde, ausgestellt in Entenhausen.
Dann sagt er also doch die Wahrheit.
Natürlich!
Es geht darum… wir möchten nicht, dass die Existenz von Außerirdischen auf der Erde bekannt wird.
Deshalb die Entführung.
Keine Bange, meine Herren, ich werde niemandem was sagen.
Gewiß doch. Aber um sicher zu gehen…
…werden wir außerdem jede Erinnerung an uns aus Ihrem Gedächtnis löschen.

Anderntags...

Dem Himmel sei Dank, wir haben ihn wieder.

G.E.F.A.S.E.L

Aber... was ist das?

Ächz! W-wie bin ich hierher gekommen?

Na, egal, da kann ich Ihnen ja jetzt endlich die Sonde zurückgeben, die ich in meinem Garten gefunden habe.

Ich fasse es nicht! Das ist ein Ausweis von einem **Herrn Goofy** aus... aus **Entenhausen!**

Ich muss sofort die Presse anrufen und absagen.

Und was wird derweil aus mir?

KLONG!

Das ist gemein! Ich wollte doch die ganze Zeit sagen, dass ich kein Außerirdischer bin, aber mich hat ja keiner ausreden lassen.

Wenn ich's recht überlege... das stimmt.

Und so dürfen Micky und Goofy beim nächsten Start dabei sein…

…drei… zwo… eins… Start!

Wahnsinn! Wenn es Lebewesen auf der Wega gibt, sehen **wir** sie als **Erste.**

Ich bin echt gespannt. Vielleicht haben sie vier Augen und drei Beine…

Das werden wir gleich wissen. Die Sonde ist nämlich gelandet und wird gleich senden.

O nein, wieder ein **Fehlschlag!** Sie ist auf die Erde gestürzt.

Das ist ein **Bauern-hof!**

Tja, das ist dann wohl das Ende unseres Weltraumprogramms.

KLICK

ON

OFF

Vom Himmel gefallen, sagst du? Was kann das sein?

Wohl irgend so ein Spielzeug…

ENDE

Knister Spass-Gewinnspiel

Knister, Knister, Knäuschen – wo knistert es im Häuschen

TOTAL VERKNISTERT UND GUT VERSTECKT – KNISTER SPASS IST ÜBERALL IM HAUS. HIER KANNST DU DIE LUSTIGEN KNISTERFRÜCHTE FINDEN. UND WIR WOLLEN ES GENAU WISSEN. WIEVIELE ERDBEEREN, BANANEN UND HIMBEEREN KNISTERN IM HAUS?

1. PREIS
10 KNISTER-ZELTE

2. PREIS
20 PLAYMOBIL-CITY-HÄUSER

3. PREIS
30 LEGO-BAU-KÄSTEN

MITMACHEN UND GEWINNEN! SCHREIB EINFACH DIE ZAHL DER KNISTERFRÜCHTE AUF EINE POSTKARTE UND SCHICK SIE AN EHRMANN AG · 71220 LEONBERG. EINSENDESCHLUSS IST DER 30.11.98. DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLÖSSEN. DIE GEWINNER WERDEN DIREKT BENACHRICHTIGT. UND BITTE NICHT VERGESSEN: SCHREIB DEINEN NAMEN, DEIN ALTER UND DEINE ADRESSE AUF DIE POSTKARTE. UND BITTE NICHT TRAURIG SEIN, WENN DU NICHT BEI DEN HAUPTGEWINNERN BIST. WIR WÜNSCHEN DIR VIEL GLÜCK!

Ehrmann **...keiner macht mich mehr an!**

UNHEIMLICHE GEISTER-PARTY

Am 31. Oktober ist die gruseligste Nacht des Jahres: Halloween. Wir zeigen dir, wie du mit deinen Freunden eine große Geister-Party feierst.

GESPENSTISCH

Verwandelt euch in grausige Gestalten - Vampire, Hexen, Dämonen und Monster. Schminkt euch oder bastelt Masken. Stellt euch aus schwarzen Klamotten ein düsteres Kostüm zusammen. Zur Not tut's auch ein altes Bettlaken: Einfach über den Kopf werfen, zwei Löcher als Sichtschlitze reinschneiden - fertig ist das Gespenst.

SCHAURIG

Auf eurer Speisekarte dürfen Halloween-Pommes nicht fehlen. Einfach geschälte Kartoffeln in Scheiben schneiden, hieraus Geisterformen schnitzen und bei 225°C im Ofen 20 Minuten backen. Mit viel Ketschup als Blutsoße der richtige Grusel-Festschmaus!

Fotos: Isenberg, Haltner

PÜSTER

Euer Festsaal muss zum F... wie in einem Spukschloss. Bast... weißem Nähgarn Spinnweben und malt B... Halloween-Motiven: Fled...mäuse, Geister, Skelette... Herbstblätter auf dem Tisch sorgen zusätzlich für eine düstere Stimmung.

BLUTIG

Das beste Getränk für Halloween ist ein „Blutmix spezial". Nehmt Kirsch- oder Blutorangensaft und mischt ihn mit Bananenmus oder Vanilleeis. Serviert diesen Punsch in einer Blechschüssel mit einer schaurigen Einlage: schwimmende Hände als Eiswürfel. Die sind leicht herzustellen: Wasser in saubere Einweg-Handschuhe füllen, einfrieren, Handschuhe abstreifen.

BUHUUH!

Denkt euch eine Horror-Geschichte aus. Einer beginnt, bestimmt denjenigen, der weitererzählen muss usw. Wem nichts Gruseliges mehr einfällt, hat verloren. Auch Apfelspiele gehören zu jeder Halloween-Party. Wer schält die längste Apfelschale? Wer kann ohne Handhilfe einen schwimmenden Apfel aus dem Wasser fischen?

SCHRECKLICH

Geht zwischendrin raus und macht die Gegend unsicher. Klingelt bei euren Nachbarn und schreit: „Süßigkeiten oder Streich". Rücken die Geizhälse nichts zum Naschen raus, nutzt eure Geister-Kräfte: Wie wär's mit etwas Senf auf der Türklinke oder mit einem Gartenzaun, der in Klopapier eingewickelt ist?

HALLOWEEN GRUSEL-PROJEKTOR

MIT 6 DIAS!

Der Super-Gruselspaß zu Halloween!

...wirft schaurig-schöne Gruselbilder an die Wand!

Für deine eigene Gruselshow!

1 So geht´s:
Kartonteile vorsichtig aus dem Bogen ausbrechen. Auf dieses Teil des roten Kartons wie gezeigt von beiden Seiten Klebstoff auftragen.

2
Jetzt das Teil so zusammenklappen und zusammenpressen

3
So muss das rote Teil jetzt aussehen.

4
Klebstoff rund um das kleine Loch auf der Innenseite der Lasche auftragen und Lupenteil aufkleben.

5
Das rote Teil so in das Gehäuse setzen.

6
Gehäuse an der Klebelasche verkleben.

7
Jetzt das Gehäuse wie gezeigt mit den Stecklaschen verschließen.

8
Eines der Dias einlegen, Taschenlampe an das große Loch halten und Motiv wie gezeigt durch Verschieben scharf stellen.

TIPP:
Am besten funktioniert dein Projektor in völlig abgedunkelten Räumen!

EV-MM 4498/3

Walt Disneys

Dagobert Duck

Der Geist des Golfes

Dave Rawson (Story), **Santanach** (Zeichnung)

Ein großes Ziel mit möglichst bescheidenen Mitteln zu erreichen, war mir allezeit das Höchste.

Wie konnte ich das nur vergessen? So, der ist richtig…

Damit lege ich Ihnen ein Spiel hin, wie Sie es noch nie gesehen haben, Alter!

Mein Name ist **Firnot McFinster,** Söhnchen, und ich habe so ein Spiel bestimmt noch nie gesehen, weil ich nämlich **blind** bin.

WUTSCH!

Was für ein Schwung! Der landet sicher auf dem Grün!

Huch!

Von wegen, hahaha! Er liegt neben dir, das spür ich ganz genau.

Grr!

Das kann ja mal passieren, oder nicht? Aber jetzt…

Hnngh!

POCK!

DONK!

Aua!

TOCK!

Diesmal schieße ich den Ball bis auf den Mond!

Kicher! Jucks!

Pah!

So kommst du nicht mal bis zum nächsten Abschlag, Jungchen.

Groß reden, das kann jeder! Aber…

…machen Sie's erst mal besser!

Ach, wie war das?

Action. Abenteuer.

7 Teile Modelle

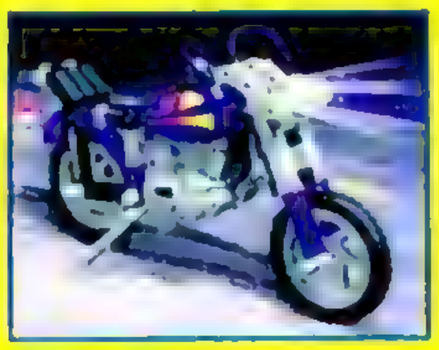
Alles drin.

Zum Beispiel der CAT Bulldozer. Sieben Modelle in einem. Super schnell gebaut, super zum Spielen, super realistisch: heben, greifen, transportieren, schaufeln, baggern, schieben. Einfach umbauen und abfahren. Super Action auf der Baustelle. Und super Action mit vielen weiteren Sets.

Fire Trucks

Motor Trucks

Space Shuttle


Power Bikes

Helicopters

4x4 Racers

Construx

Das Action Bausystem

Super Modelle - superschnell gebaut!

MATTEL

Ich bin zwar blind, aber trotzdem könnte ich dir beim Golf einiges beibringen. Dein Problem ist nämlich…

…obwohl du sehen kannst, siehst du **nichts!**

Komm, ich will dir gerne zeigen, was ich meine.

Bitte, ich kann es kaum erwarten. Aber tun Sie sich nicht weh mit Ihrem neckischen Stöckchen.

POCK!

Krächz!

Kecker!

PTACK!

TOCK!

So viel Glück hat keiner, das war Absicht! Aber wie machen Sie das?

Nun, du spielst mit deinen **Augen**...

...aber ich spiele von hier aus. Das ist alles, was man braucht. Ich rate dir...

...verbinde deine Augen und sieh **mit dem Herzen!**

Ich komme mir so unsagbar töricht vor.

PTOCK!

Krächz?

Donnerwetter! Sie hatten tatsächlich Recht, ich...

Nanu, er ist weg? Schade, zumindest bedankt hätte ich mich gern bei ihm. Komischer alter Kauz...

So spielt man denn weiter…

Was für ein Gefühl!

TACK!

…und…

Es ist, als ob mir ein innerer Kompass den Weg weisen würde.

PLOCK!

…weiter, bis…

Zu dumm, dass es schon zu Ende ist.

Meine Hochachtung! Wirklich großartig!

Das hätte Firnot McFinster sicher gefallen!

Richtig, so hieß der alte Knabe, der mir diesen unbezahlbaren Rat gegeben hat.

Ich fürchte, ich verstehe nicht… außer mir und meiner Familie lebt hier weit und breit kein Mensch. Und McFinster kann es ohnehin nicht gewesen sein…

Der alte Einsiedler ist schon seit **dreihundert Jahren tot!**

Was weiß denn der?

ENDE

Kinder pingui

Kinder pingui mit Milch

Den kann man immer essen.

Nachtisch!
Cooler Nachtisch!!

kinder pingui SCHOKO mit Milch

Mit viel frischer Milch, geschlagen zu leckerer Creme, einem Hauch Kuchen, in einer knackigen Schokohülle.

ANZEIGE

Rätseln, rubbeln und gewinnen!

Rubbel SPASS

HAPPY BIRTHDAY MICKY MAUS 1998

Das 6-Wochen-Rätsel-Gewinnspiel!

Super-Preise zu gewinnen!

777x eine Geburtstagsparty bei McDonald's im Wert von 100 DM!

7x einen Pentium-II-Computer

233 MHz, Mini-Tower, 15-Zoll-Monitor, 32-MB-Arbeitsspeicher, 4,3-Gigabyte-Festplatte, 16fach-CD-ROM und, und, und ...
PLUS:
Disneys Kreatives Zeichenstudio!

77x eine Nintendo-64-Spielekonsole

Dabei: das Superspiel Banjo-Kazooie, damit du gleich loslegen kannst!

Große Schlussverlosung

Drei Personen fliegen mit Air France nach Paris, wohnen in einem der tollen Disney-Hotels und erleben drei Tage lang alles, was Europas Disney-Wunderwelt zu bieten hat! Flug, Hotel, Eintritt frei.

10x eine Familien-Flugreise ins DISNEYLAND PARIS

Veranstaltet vom Micky Maus-Magazin mit:

duplo + hanuta | tesa | kinder pingui | playmobil | Kinder Überraschung | Oral-B

Die Preise wurden von den Herstellern zur Verfügung gestellt.

Die Spielregeln:

Rubbelspaß, Runde 3! Noch vier Wochen heißt's: Rubbeln und gewinnen! Du hast noch keine Rubbelkarte? Macht nichts! Du bekommst sie kostenlos dort, wo es das Micky Maus-Magazin gibt! Und wenn dort schon alle weg sind, bestell dir eine bei der Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg! (Füge einen frankierten und an dich adressierten Rückumschlag bei.)

Mach mit und gewinne!

Chance 1

Rätseln, rubbeln und gewinnen!

1. Gewinnzahlen errätseln!

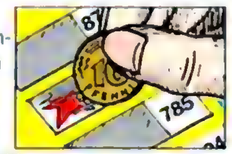
Von Micky Maus 42 bis Micky Maus 47 kannst du jeweils **vier Gewinnzahlen** errätseln! Gerätselt wird auf den nächsten beiden Seiten, alles Weitere steht dort!

2. Die Rubbelkarte

Auf der Rubbelkarte findest du **drei Gewinnblöcke** – einen gelben, einen roten und einen grünen. In jedem Block stehen acht silberne **Rubbelfelder** mit **Kennzahlen** daneben!

3. Rubbelfelder neben Gewinnzahlen aufrubbeln!

Fertig gerätselt? Jetzt vergleiche: Kommt eine oder mehrere Gewinnzahlen auf deiner Karte vor? Dann darfst du die Rubbelfelder neben **diesen Zahlen** aufrubbeln. Achtung: Wenn du andere Felder aufrubbelst, wird deine Karte ungültig. Wo du aufgerubbelt hast, erscheinen **Markennamen.**



4. Wie du gewinnst ...

Wenn du während der 6 Wochen in **einem** Gewinnblock **vier gleiche** Markennamen aufgerubbelt hast, hast du den dazugehörigen Preis gewonnen! Beispiel: im grünen Gewinnblock einen Computer!

Wenn du gewonnen hast ...

Melde deinen Gewinn **sofort** bei der Rubbelspaß-Zentrale. **Telefon: 0 61 72-90 97 27 (aus der Schweiz und Österreich: 00 49-61 72-90 97 27).** Das Gewinntelefon ist von Montag bis Freitag jeweils von 8 Uhr bis 16 Uhr und am Mittwoch bis 20 Uhr erreichbar.
Spätester Termin für deinen Anruf:
bis 20 Uhr am Mittwoch nach Erscheinen des Heftes, in dem du deine letzte fehlende Gewinnzahl errätselt hast! Du kannst deinen Gewinn auch schriftlich anmelden: Schicke eine **Fotokopie** deiner Gewinnkarte per Einschreiben an folgende Adresse:
Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg. Einsendeschluss ist auch hier der Mittwoch nach Erscheinen des Heftes, in dem du deine letzte fehlende Gewinnzahl errätselt hast. Maßgebend ist das Datum des Poststempels.

Gewinnanmeldungen, die – telefonisch oder schriftlich – zu spät erfolgen, können nicht berücksichtigt werden. Der Verlag kann das Spiel jederzeit abbrechen. Gibt es in einer Gewinnklasse mehr Gewinner als Gewinne, entscheidet das Los. Gewinne können nicht getauscht oder in DM-Beträge ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.

Chance 2

Große Schlussverlosung

Unter **allen** Karten, bei denen **mindestens ein Rubbelfeld** richtig aufgerubbelt worden ist, verlosen wir am Schluss **10 Familienreisen nach Disneyland Paris** – und dazu alle Preise, die bis dahin nicht gewonnen wurden! Sei bei dieser Verlosung dabei – und schicke deine Karte **zwischen dem 23. November und dem 2. Dezember** an die Rubbelspaß-Zentrale: „Rubbel-Spaß", Postfach 777, D-61345 Bad Homburg.

Hallo, Späteinsteiger!

Auch wer nicht von Anfang an dabei war, kann mitmachen!

Wie du eine Rubbelkarte bekommst, steht ganz oben auf dieser Seite.

Auch Felder neben den Gewinnzahlen aus früheren Heften darfst du aufrubbeln!

Gewinnzahlen
aus MM 42: 158, 314, 168, 366
aus MM 43: 234, 315, 336, 175

ACHTUNG: Bewahre deine Karte gut auf, denn es kommen jede Woche neue Rätsel und Gewinnzahlen.

Also ... schnell umblättern, losrätseln und Gewinnzahlen freirubbeln!

Das 6-Wochen-Rätsel-Gewinnspiel,

präsentiert von MICKY MAUS und kinder pinguí

Rätseln! Rubbeln! Gewinnen!

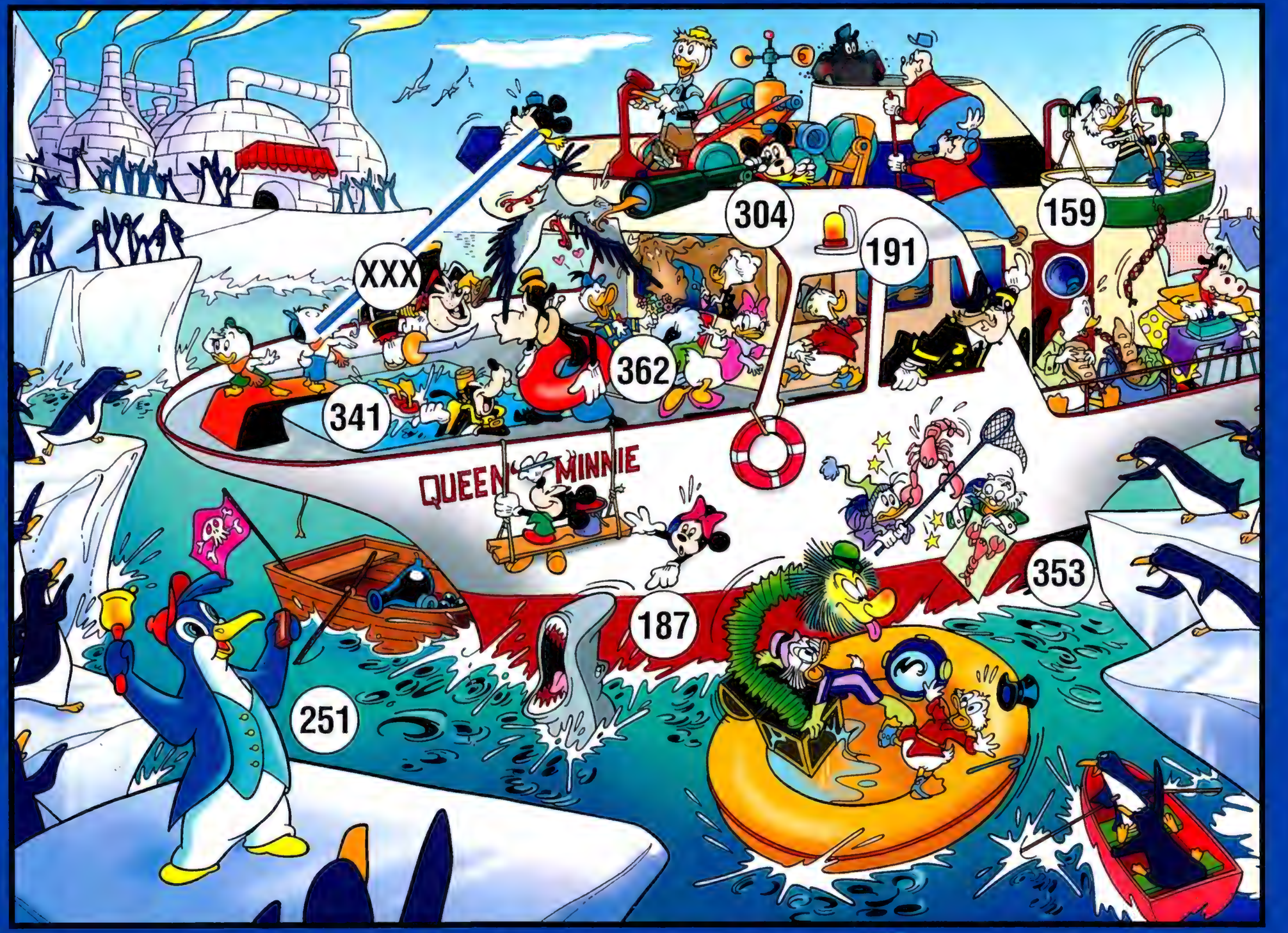
So findest du die Gewinnzahlen dieser Woche!

- Suche diese acht Köpfe auf der großen Zeichnung!
- Verbinde die beiden Köpfe jedes Paares mit einer geraden Linie! Benutze ein Lineal dazu.
- Jede Linie geht durch eine Zahl!

Beispiel:
Die Linie zwischen diesen beiden Köpfen

geht durch die "Zahl" XXX!

Die **vier "gefundenen" Zahlen** sind die **Gewinnzahlen** dieser Woche!



duplo + hanuta
tesa
kinder pinguí
playmobil
kinder ÜBERRASCHUNG
Oral-B

Walt Disneys GOOFY

Wie, das ist dein neues Haus? Ich hab gehört, dass es hier **spuken** soll.

Och, das juckt mich wenig, Micky.

Nachts dann...

KEINE SCHECKS NUR BARGELD!

GOOFYS GEISTERPENSION FAIRE PREISE! ERMÄSSIGUNG FÜR FAMILIEN!

Morgens...

Der schläft ja prächtig!

ENDE

Bill Walsh (Story), **Manuel Gonzales** (Zeichnung)

Das Geheimnis

der verlassenen Goldmine

Zu früh gefreut! Die skrupellosen Colorado-Banditen haben sich die geheimnisvolle alte Goldmine als Versteck ausgesucht. Das kommt ihnen aber teuer zu stehen, denn die Indianer benutzten diese schon lange für ihren Totem-Kult! Ehe die Halunken sich versehen, sind sie von wilden Indianern umzingelt, gefesselt und an den Totempfahl gebunden. Jetzt kann nur noch ein Wunder helfen...

NEU!

Noch mehr tolle Geschichten gibt's jetzt brandheiß im neuen PLAYMOBIL-Sortimentsprospekt! Hol' ihn dir bei deinem Spielwarenhändler!!

playmobil

RÄTSELKISTE

Land erkannt?

Welche europäischen Länder sind das? Ordne die Länderformen zu. (Falls du Hilfe brauchst, schau doch mal im Atlas nach.)

a. Deutschland
b. Schweiz
c. Österreich
d. Spanien
e. Norwegen
f. Italien
g. Großbritannien
h. Schweden

Was heißt denn das?

Die Lösung: Etwas, das um 12 Uhr nachts beginnt und um ein Uhr nachts zu Ende ist.

Kunter-Buntes-Wunder-Tier

Was hockt denn da im Baum? Wie viele Tiere stecken in diesem seltsamen Vieh?

Bist du ein... GEIST?

TEST

Hast du Talent zum Herumgeistern? Mit unserem ultimativen Test kannst du das herausfinden.

1 Was siehst du, wenn du in den Spiegel schaust?

a.) Nichts, ich bin unsichtbar.
b.) Einen Mund mit weißen Zähnen.
b.) Ich schaue nie in den Spiegel.

2 Wie lautet dein coolster Spruch?

a.) Vorsicht ist besser als Nachsicht.
b.) Spuken ist besser als Pennen.
c.) Vorbeugen ist besser als Bohren.

3 Was machst du an Halloween?

a.) Ich putze mir die Zähne und gehe frühzeitig schlafen.
b.) Ich stehe um Mitternacht auf und rassle mit Ketten.
c.) Ich verstecke mich 24 Stunden unter meinem Bett.

4 Was ist ein Kürbis?

a.) Wahrscheinlich etwas Gefährliches, das mich fressen will.
b.) Keine Ahnung, ich kenn mich nur mit Zahnpasta aus.
c.) Eine Frucht, aus der ich eine Grusel-Laterne gebastelt habe.

5 Wovor fürchtest du dich?

a.) Vor Karies.
b.) Vor allem.
c.) Vor nichts.

Auswertung:

Welches Symbol hast du am häufigsten angekreuzt? Schau unter dem Symbol nach, um zu erfahren, ob du Talent zum Herumgeistern hast.

Auflösung:

Typ : Zum Geist fehlt dir noch etwas Mut. Aber mit Übung kannst du es zum Schreckgespenst bringen.

Typ : Hallo, Strahlemann! Du bist zwar kein Halloween-Geist, kannst dafür aber prima mit den Zähnen klappern.

Typ : Gratulation! Du bist eindeutig ein richtiger Halloween-Geist und Meister des Herumspukens.

Walt Disneys
Micky Maus

Insel der Vergangenheit

Was bisher geschah:

Micky und Goofy sind zu einer fernen Vulkaninsel geflogen, wo Professor Trockenstaub schon auf sie gewartet hat. Auf dieser Insel leben noch heute Dinosaurier und Höhlenmenschen.

Der Professor gibt unseren Freunden den Auftrag, einen der Saurier mit einem Spezialflugzeug nach Entenhausen zu transportieren. Doch kurz vor dem Abflug wird die Insel von einem Erdbeben heimgesucht ...

Floyd Gottfredson/Merrill de Maris (Story), **Floyd Gottfredson/Ted Thwaites/Bill Wright** (Zeichnung)

Doch nicht nur das Luftschiff ist kaputt, auch die Flugzeuge, mit denen man gekommen ist, hat's erwischt...

Ich kann es kaum glauben... alles dahin!

Dabei standen wir kurz vor dem Ziel.

JIIIEE! WULLAWULLA! WUUUH!

He, was ist denn nun los?

!!!WAJAWAJAH!

Die Höhlen-menschen!

Auch das noch! Das ist ihr **Jagd-ruf!**

WAJAWAJAWAJA!

Nur sollen diesmal **wir die Beute** sein!

Bungo! Was gibt's?

Mein Stamm böse wegen Erddonner.

Denken, ihr seid schuld.

Sie haben es gehört, meine Herren, also laufen Sie!

Und ziehen Sie die Köpfe ein, die Wilden wissen mit Speeren umzugehen!

Man rennt also, was die Füße hergeben – doch die Höhlen-menschen sind in ihrem Zorn nicht zu bremsen...

Ich kann nicht mehr... keuch, japs!

Halten Sie durch, wir sind gleich bei unserer Höhle!

Von wegen! Sehen Sie, das Beben hat sie **verschüttet.**

Und die Wilden holen immer mehr auf.

HAPPY BIRTHDAY MICKY MAUS 1998

JUBILÄUMS-SAMMLUNG
COMICS IM MINI-FORMAT

Nachbestellung Sammelschuber

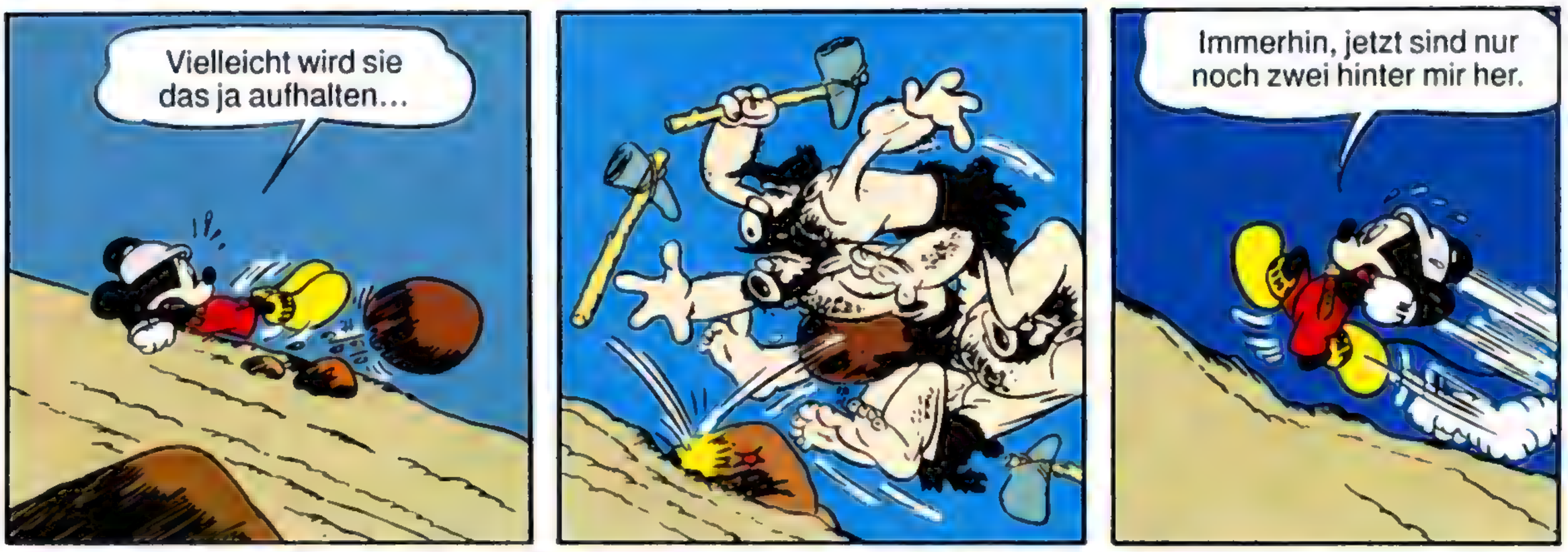
Wenn du das Micky Maus-Magazin Nr. 42 mit dem Sammelschuber verpasst hast, kein Problem! Bestelle das Heft direkt beim Egmont Ehapa Verlag, „MM-Sammlung 70 Jahre", Postfach 10 12 51, 70011 Stuttgart. Gib deine Adresse bitte gut leserlich an und lege einen Fünfmarkschein bei (Kosten für Heft 42, Porto u. Verpackung). Die Zusendung kann bis zu sechs Wochen dauern. Dieses Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht.

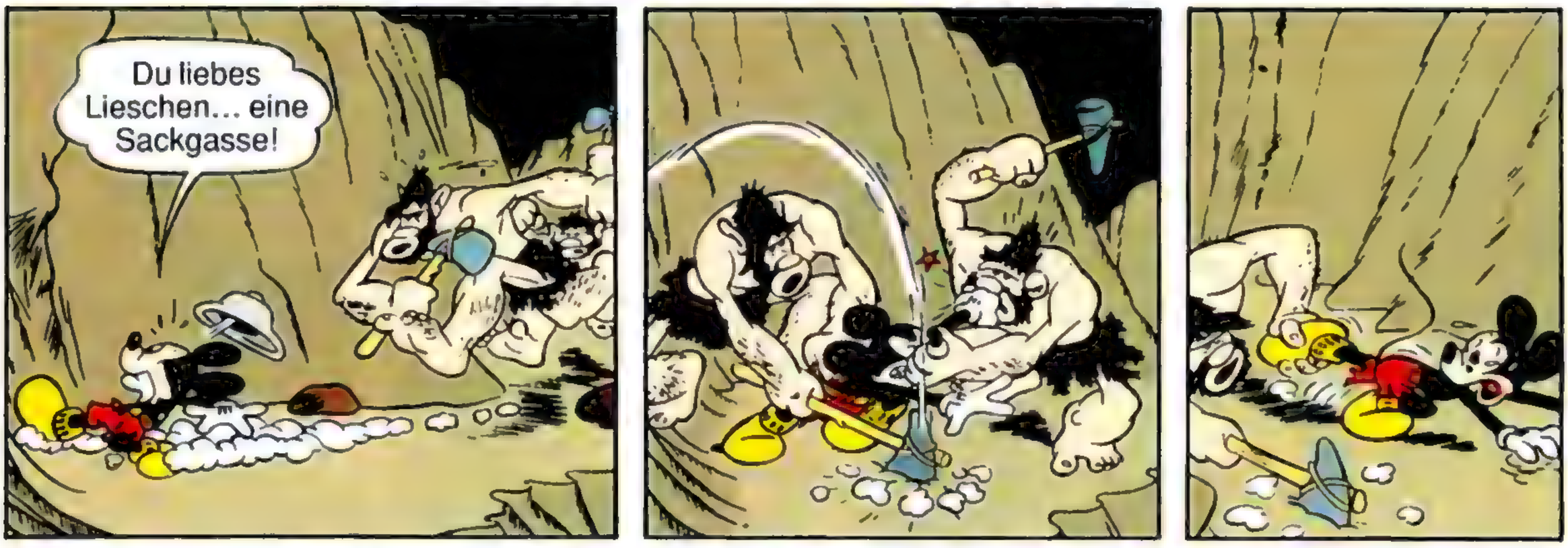
Österreich: Überweise öS 39,- auf das Konto bei der PSK, Kto.-Nr. 7455.940. Bei Verwendungszweck bitte „MM 42" angeben. Name und Adresse auf dem Beleg nicht vergessen.

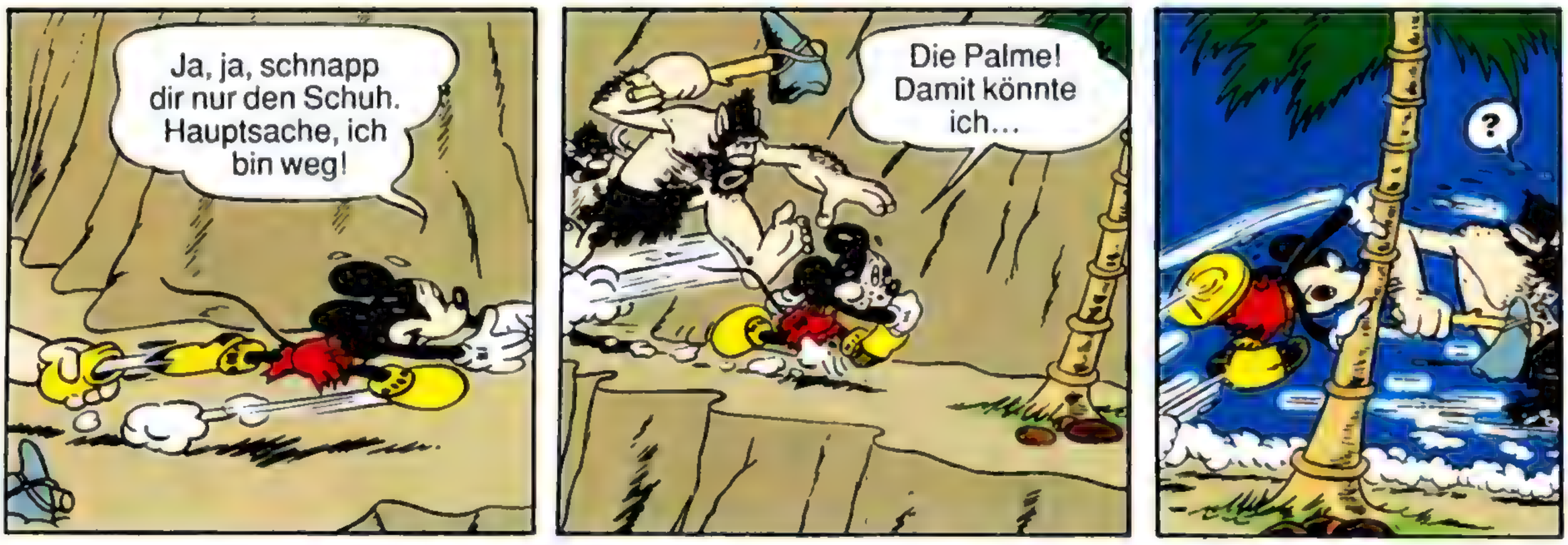
Schweiz: Überweise sFr. 5.- auf das Postscheckkonto 80-7615-6 des Egmont Verlages, Kemptalstr. 56, CH-8308 Illnau. Kennwort: Sammelschuber MM 42.

7 Jubiläums-Hefte mit heißen Informationen und den besten Micky Maus-Geschichten aus 70 Jahren!

Doch man hat die Ausdauer der Höhlenmenschen unterschätzt, und so dauert es nicht lange, bis…







Auflösung von Seite 52/53: Land erkannt? a6, b7, c4, d3, e1, f5, g2, h8. Kunter-Buntes-Wunder-Tier: Fisch, Kamel, Pfau, Vogel Strauß, Zebra. Was heißt denn das? Geisterstunde

Das Schlimmste aber sind die Beine!

Schwer wie Blei! Kann kaum noch gehen...

Wakkawah! Jileek! Hiiihh!

Das ist mein Ende... e-es sei denn...

Mit letzter Kraft robbt Micky auf eine Hänge-pflanze zu, die den Fels hochge-wachsen ist...

Haih! Wukuaa, dadii! Hooo!

Brüll du nur weiter so...

! ? !

? ! ?

So, und damit du mich...

...in Ruhe lässt, bleibst du nun brav unten!

Adieu!

A-aa-aa-ah!

Jetzt erst mal eine Pause... eine kleine nur...

Zerschunden und völlig kraftlos sinkt Micky augenblicklich in einen tiefen, traumlosen Schlaf...

Fernsehen mit Happy End. super RTL

Metty mögen alle.

Metty ist für jeden Quatsch zu haben:
Schick' ihm Dein witzigstes Ferienerlebnis (als Geschichte, gemalt oder als Foto) und
gewinne eine „Super, Metty!"- CD zum Mitsingen.

Super RTL, Zuschauerredaktion, Kennwort „Super, Metty!", Postfach 301111, 50781 Köln.

Mehr Quatsch mit „Super, Metty!" wie gewohnt:
samstags um 17.25 bei Super RTL.

Family text Seite 157

Weitere Infos auch im Family Text, Seite 157. Einsendeschluß ist der 15.11.1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es entscheidet das Los.

Erst am nächsten Tag wacht er wieder auf. Jeder einzelne Knochen scheint gebrochen und der Schädel droht zu platzen...

Oje, mein Kopf! Als wäre ich unter einen Lastwagen geraten... stöhn!

Dabei war's doch nur... o Gott... das Erdbeben! Und die Wilden... der Überfall...

Und... und was ist mit Goofy und Professor Trockenstaub?

Hoffentlich sind sie den Wilden entkommen. Ich muss sie suchen.

Oha, eine Keule! Da kann ihr Besitzer auch nicht weit sein.

Jedenfalls sollte ich die Augen offen halten und... **aua!**

Grmpf! Ohne Schuhe komme ich nicht weiter. Doch ein Schuhgeschäft wird's hier kaum geben.

Ich hab's!

Wenn ich mir den Lendenschurz von dem Herrn da umarbeite...

Bleibt nur zu hoffen, dass er mir auch...

...in die Falle tappt.

Ich wette, der Gute wird nicht mal merken, wie ihm geschieht.

Hihi! Das langt sogar noch für eine Urzeithose.

Jetzt aber schnell weg hier, sonst spüren mich die Wilden doch noch auf.

Da drüben war es, wo wir uns getrennt haben.

Vielleicht finde ich hier Goofy und den Professor… **o nein!**

Ihre Schuhe! Das heißt, die Höhlenmenschen haben sie gefangen…

Voller Sorge sucht Micky den schreck-lichen Ort nach irgend-welchen Hinweisen ab…

Hm, nirgendwo Blutspuren! Das lässt hoffen, dass sie noch leben.

Hat der Professor nicht gesagt, das Dorf der Wilden wäre hinter dem Berg?

Mal sehen, was… huch, da steht einer!

Eindeutig eine Wache.

Dann müsste das Dorf ganz in der Nähe sein.

Oje! Er hat mich **gehört!**

!!

Weg hier, ehe man mich auch noch **sieht.**

Bei so vielen Wachen muss es auch etwas zu bewachen geben. Deshalb steht für Micky fest, dass Goofy und der Professor in dem Dorf sind. Doch wie soll er sie bloß befreien?

Da hilft nur ein kluger Plan.

Und um den zu schmieden, brauche ich ein Ver-steck.

Die Höhle da drüben sieht mir wie geschaffen dafür aus.

Aber was, wenn jemand drin wohnt?

Ähm… hallo! Ist jemand zu Hause?

JEMAND ZU HAAAUSE…

O Mann, so was Blödes! Das war doch nur das Echo.

Soll heißen, ich muss leise sein, um die Wilden nicht zu wecken.

Und die Liane mach ich hier fest, damit sie nicht weg-rutscht.

So was… ein Bett aus Blättern! Das ist ja fast wie daheim.

Und das könnte eine Feuerstelle zum Kochen sein!

Wann hatte ich übrigens das letzte Mal was im Bauch?

Lang ist's her und so macht sich Micky auf die Suche nach etwas Essbarem…

Schließlich muss ich bei Kräften bleiben. Aber was kann man hier futtern?

Fleisch wohl kaum, das gibt's nur in Dino-größe.

Und Gemüse? Nö…

Na klar… Rührei!

Und…

Dazu gibt's bachfrischen Barsch!

Toll, diese Eier! Davon würden leicht vier Personen satt werden.

Und die Riesenerd-beeren! Die wären in Entenhausen auf dem Markt **der** Renner!

Jetzt noch ein kleines Nickerchen, und ich bin bereit, gegen die Wilden ins Feld zu ziehen… chrr!

Fortsetzung folgt!

Die Comic-Parade bei RTL 2

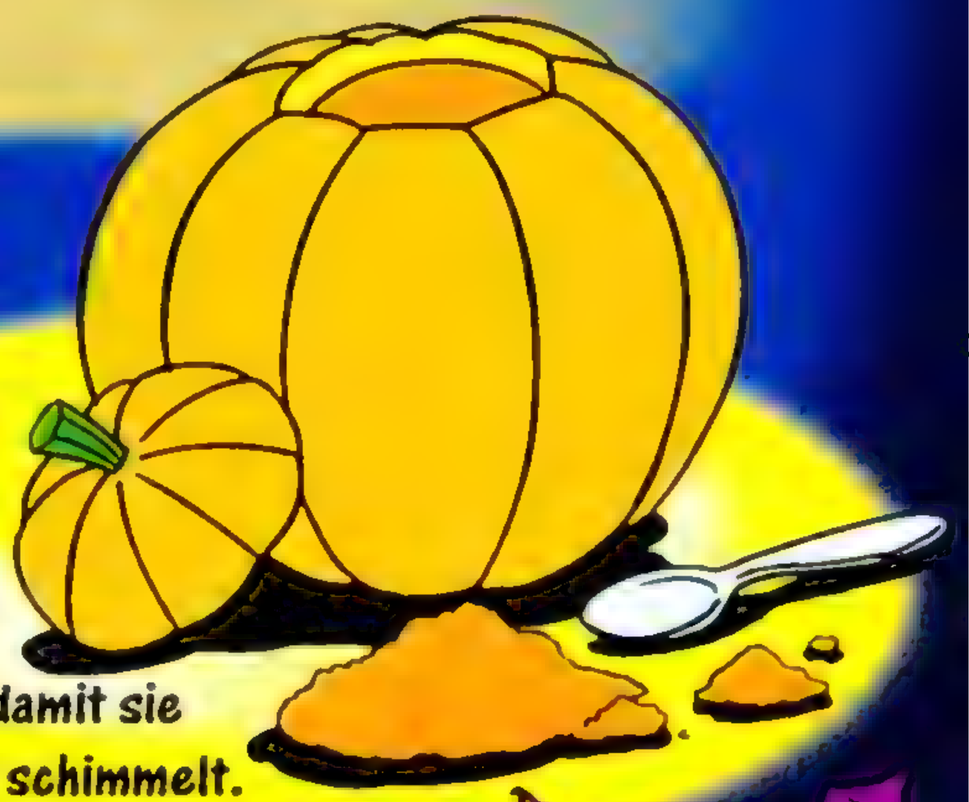
Mach` was

Signal für Geister

Foto: Isenberg

Die Kürbislaterne gehört zu Halloween wie der Tannenbaum zu Weihnachten. Der Legende nach dient sie als Wegweiser zu Geisterversammlungen. Wir zeigen dir, wie du mit etwas Geschick deine eigene Laterne bastelst.

1. Kauf dir auf dem Markt einen Riesenkürbis. Er sollte etwa die Größe eines Medizinballs haben. Schneide zunächst den Kürbis oben rundum auf. Dafür kannst du zum Beispiel einen Topfdeckel als Schablone benutzen.



2. Kratze das Fruchtfleisch mit einem Löffel heraus. Es sollte eine etwa 2 cm dicke Wand stehen bleiben. Reibe die Wand von innen mit Essigwasser ein, damit sie nicht schimmelt.

3. Male mit Filzstift ein Gesicht (Augen, Mund, Nase) auf den Kürbis und schneide es anschließend aus.

4. Stelle eine Kerze in den Kürbis, zünde sie an und platziere die Kürbislaterne vor deinem Fenster.

Walt Disneys
DONALD DUCK

Was hast du denn da gemacht?

Tja, das war einmal mein Fahrrad-lenker.

Ich wollte ein **Radio dranmontieren** und das ging eben schief...

Eigentlich eine gute Idee. Sag mal, warum nimmst du nicht was anderes als Lenker?

Na klar! Ich weiß auch schon, was!

Sieht klasse aus.

Ich will mich ja nicht selber loben, aber mir gefällt's auch. Kommst du mit auf eine Probefahrt?

Los, mach schon an!

KLICK!

...übertragen wir die Prämierung der Zucht-bullen...

SCHNORCH! SCHNAUB! MUUUAAH!

Hörst du? Der Landfunk...

Stopp! Sofort an-halten!

SCHNORCH! SCHNAUF!

SCHNAUB! GAAR...

SCHNORCH!

Bob Karp (Story), **Al Taliaferro** (Zeichnung) **ENDE**

Walt Disneys MICKY MAUS

Frohe Weihnachten

Gleich zwei Weihnachtsgeschenke in einem!

MIB Poster
Hochglanz-Kunstdruck
60 x 80 cm
(normale Rahmengröße)

UND JEDE WOCHE!

Starke Comics!

SUPER EXTRAS!

Witze, Tips und Tricks!

Jetzt bestellt heißt Geld gespart!

„Ich will meine MICKY MAUS pünktlich und portofrei!"

Ab die Post!

Ja, ich möchte das Micky Maus Vorteils-Abonnement. Schicken Sie an unten angegebene Adresse die nächsten 52 Ausgaben des Micky Maus-Magazins sowie das coole MIB-Poster zum Vorteils-Preis von nur DM 3,-/ÖS 22.- je Heft / SFr 150,- (52 Ausgaben) inkl. Porto*. Das Abonnement verlängert sich automatisch bis auf Widerruf. Angebot nur solange Vorrat reicht (Auslandsabos auf Anfrage). Das Abo zahle ich zum Vorteils-Preis ☐ 1/2-jährlich ☐ jährlich nach Erhalt der Rechnung

444/8344

Hefte und das coole MIB-Poster an: SA 20

Name/Vorname

Straße/Haus-Nr.

PLZ/Wohnort

Geburtsdatum

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Rechnung an: SA 10

Name/Vorname

Straße/Haus-Nr.

PLZ/Wohnort

Vertrauensgarantie (nur für Deutschland): Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen ab Zugang beim Verlag schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 810640, 70523 Stuttgart

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Coupon gleich senden oder faxen an:

Egmont Ehapa Verlag, Service Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Fax: 0711/7252-392
Egmont Verlag, Wienerbergstraße 31-39, 1120 Wien, Fax: 01-815-6691
Abo Service, Postfach, 4105 Biel-Benken, Fax: 061-721-90-72 Das Dankeschön bekomme ich nach Bezahlung der Rechnung

Zapp

Die tollsten Tipps für dich!

Disneys fantastisches Halloween Fest

Es ist Halloween-Zeit! Das populärste Fest Amerikas wird in der Nacht zum 1. November gefeiert. Damit ihr in richtige Halloween-Stimmung kommt, erwarten euch mit dem „Disney-Special" jede Menge vergnügliche Ausschnitte aus großen Disney-Kinoerfolgen. Mit dabei sind: „Merlin und Mim", „Fantasia", „101 Dalmatiner - Die Abenteuer einer Hundefamilie", „Peter Pan's heitere Abenteuer" und viele mehr.

Gänsehaut

Der Werwolf aus den Fiebersümpfen

Super-gruselig, selbst für mich!

Passend zur Halloween-Nacht gibt's ein neues spannendes Grusel-Abenteuer aus der Reihe „Gänsehaut". Die Geschichte handelt von Grady, der mit seinen Eltern aufs Land zieht. Gleich am ersten Tag begegnet er im Wald einem unheimlichen Einsiedler. Als ihm der Nachbarsjunge Will erzählt, dass der alte Mann ein Werwolf sei, nehmen die beiden Jungs gemeinsam den Kampf gegen die Bestie aus den Fiebersümpfen auf.

Zapp Spieletip

Kula World

In 200 irren dreidimensionalen Welten mußt du deinen „Kula" (schwedisch für „Ball") durch schwindelerregende Labyrinthe lotsen, mal kopfüber, mal wie ein Känguru hüpfend, mal über tiefe Schluchten hinweg. Paß auf die vielen Hindernisse auf, sonst ist es bald aus und vorbei mit dir! Wenn du nur wenige Spiele auf eine einsame Insel mitnehmen dürftest, sollte „Kula World" nicht fehlen!

(h.a.)

Für PlayStation von Sony

E.T. - Der Außerirdische

TV

Sa. 31.10.98 20:15 Uhr

Zu Halloween gibt's immer viel Gruseliges und Heiteres. Der Sender Pro 7 zeigt deswegen am Samstag den 31.10.98 ab 10:00 Uhr lustige und unheimliche Halloween-Geschichten aus Serien und Spielfilmen. Film-Highlight des Tages ist „E.T. - Der Außerirdische". Wer kennt ihn nicht, den berühmten, liebenswürdigen Alien, der nur eines will: „nach Hause telefonieren!"

Treffpunkt für Donald-Fans

Fun Online
www.funonline.de

Blümchen „Jasmin"

Musik

Jasmin ist Blümchen, Blümchen ist Jasmin! Das gerade erschienene Album „Jasmin" von Jasmin Wagner aus Hamburg, allen bekannt als „Blümchen", ist die Fortsetzung einer grandiosen Karriere. Das Album, mehr Pop als Techno-Musik, ist eine bunte Mischung aus tanzbaren, verträumten, frechen und ausgeflippten Songs. Und wer noch mehr Blümchen will, der kann sich freuen: Bis Mitte Dezember 98 tourt sie durch Deutschland, Österreich und die Schweiz.

LACHPARADE

„Sag mal, Heini, rauchen deine Pferde?" „Nee, warum?" - „Dann brennt dein Stall!"
Kathleen aus Unterpörlitz

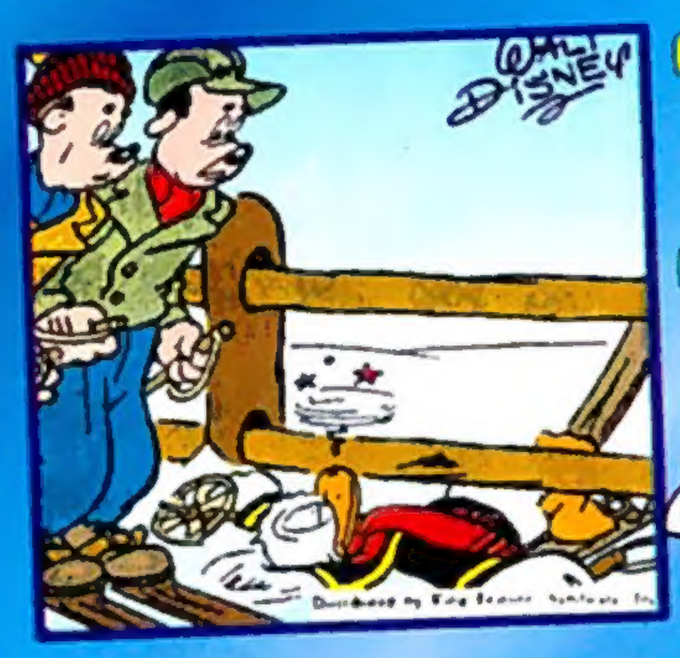
Ein Schotte stellt eine Mausefalle auf. Statt des Käses legt er eine Käse-Reklame aus der Zeitung auf das Fanggerät. Am nächsten Tag findet er in der Mausefalle ein Foto der Maus!
Tina aus Gochsheim

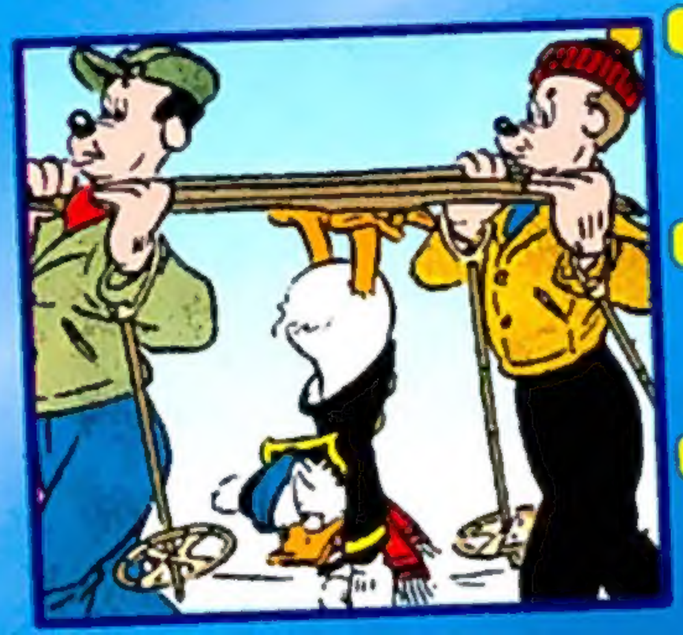
Kicher!

Beim Arzt: „Herr Doktor, was soll ich nur machen? Mein Sohn hält sich für den bösen Wolf!" - „Na, in erster Linie müssen sie dafür sorgen, dass die Großmutter nicht krank wird!"
Daniel aus Brensbach-Wersau

Spaß mit Donald

Ski Heil!





Fridolin zu seinem Freund: „Ich möchte mir auf mein Klavier eine Büste kaufen. Welche soll ich nehmen: Mozart oder Beethoven?" „Nimm Beethoven, der war taub!"
Katharina aus Schneeberg

Maria zu ihrer Mutter: „Ich habe Muskelkater von den ungewohnten Bewegungen!" - „So, was hast du denn gemacht?" - „Na, ich habe doch gestern mein Zimmer aufgeräumt!"
Katharina aus Stadtallendorf

Katja hat mit der Schulklasse eine England-Reise gemacht. „Und, hattet ihr keine Schwierigkeiten mit euren Englisch-Kenntnissen?", will die Oma hinterher wissen. „Wir nicht", antwortet Katja „aber die Engländer!"
Christin aus Schwedt

Fritzchen droht auf dem Spaziergangn seiner hübschen Mutter: „Mutti, wenn du mir jetzt kein Eis kaufst, werde ich ganz laut „Oma" zu dir sagen!"
Michael aus Burkhardsdorf

Zwei Jungen gehen angeln. Nacheinander holen sie einen Schuh, eine Tasse, eine Gabel und einen Teekessel heraus. Da sagt der eine: „Komm lass uns abhauen, da unten wohnt einer!"
Christian aus Recke

WITZ DER WOCHE

„Was ist der Unterschied zwischen einem Unfall und einem Unglück?", will die Lehrerin wissen. Antwortet Ulrike: „Wenn mein Zeugnis in den Bach fällt, ist es ein Unfall. Wenn es einer wieder herausholt, dann ist es ein Unglück!"

„Oma, Oma, unser Baby klappert mit den Zähnen!", ruft Lieschen aufgeregt. „Unsinn, Kind! Das Baby hat doch noch gar keine Zähne!" - „Aber Oma, es klappert mit deinen!"
Jana aus Berlin

Mit-lachen lohnt sich!

Diesen tollen Witz schickte uns Stefanie aus Teltow. Als Dankeschön bekommt sie das Micky Mini-Büro.

Hast du einen Super-Witz auf Lager?
Dann schicke ihn an das ***MICKY MAUS-Magazin, Stichwort: Witze, D-70146 Stuttgart.***
Der Witz der Woche wird mit einem exklusiven Geschenk belohnt, und für alle anderen veröffentlichten Witze gibt es einen Taschengeldzuschuss.

EV-MM 4498/5

DAS NEUESTE AUS ENTENHAUSEN

Die Seite für Disney-Comic-Fans!

Trendy Handy

Ab Heft 46. Mit Soundchip!

Das Trendy-Handy! Ab 12.November 1998 in deiner Micky Maus.

Impressum: © DISNEY ENTERPRISES, INC. 1998. Micky Maus wird verlegt und herausgegeben in der Bundesrepublik Deutschland vom Egmont Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen; in Österreich vom Egmont Verlag Ges.m.b.H., Wienerbergstraße 31-39, A-1120 Wien, e-mail: EgmontWien@osj.egmont.com; in der Schweiz von Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau, e-mail: sceak@sce.egmont.com; Verantwortliche Redakteurin: Susanne Pohlmann, Redakteur: Joachim Stahl, Textbearbeitung Comic: Klaus Strzyz; Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Egmont Ehapa Verlag; Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck: Maul Beiser, Breslauer Str. 300, 90471 Nürnberg; Weiterverarbeitung: Buchbinderei-Großbetriebe Klemisch GmbH, Benzstr. 17, 70736 Fellbach.
Abonnementservice für die Bundesrepublik Deutschland:
Egmont Ehapa Verlag, Service-Direktvertrieb, Postfach 81 06 40, 70523 Stuttgart, Tel. 0711/7 25 22 35, Fax 0711/72 52-392, e-mail: service.direktvertrieb@ehapa.de; für die Schweiz: Abo-Service, Postfach, CH-4105 Biel-Benken, Tel. 061/726 94 44, Jahresabo-Preis sFr. 150.–, für Österreich: Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tel. 01/91 07 63 05, Fax. 01/8 15 66 91.

Redaktionssitz: Egmont Ehapa Verlag, 0711/79 71-508; e-mail: i.wagner@ehapa.de; Internet: http://www.ehapa.de

NÄCHSTE WOCHE IM

Walt Disney's MICKY MAUS MAGAZIN

EXTRA:

Nerv-Tröte

PRÖÖÖT!!!

Macht total nervige Geräusche!

PRÖÖÖT!!!

Rubbel SPASS

Jubiläums-Sammlung:

Das gibt's zu gewinnen:

- Geburtstagspartys bei McDonald's
- Nintendo-Spielkonsolen
- Pentium-Computer von Peacock

- 10 Familienflugreisen ins Disneyland Paris

Erhältlich im Zeitschriftenhandel, Presseladenhandel und Bahnhofsbuchhandel

PRESSE